ಶಾಲೆಯ ಮೊದಲ ದಿನಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಳು

ಗಜೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ್ ದೇವಾಂಗನ್

ಮಕ್ಕಳು ಮೋಜಿನಿಂದ ಕಲಿಯುವುದಾದರೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಏನನ್ನಾದರೂ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕಲಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿದಾಗ ಕಲಿಕೆಯ ವೇಗ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶದಲ್ಲಿ ಬಹುಪಾಲು ಹೆಚ್ಚಳವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಮತ್ತು ಕಷ್ಟಕರ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಲಿಸಲು ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಬಳಸುವ ಯಾವುದೇ ಆಟವು ಸ್ಪಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಇದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಯೋಜನೆ ರೂಪಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ-ತಯಾರಿಯನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಪ್ರತಿ ಎಳೆಯ ಮಗುವಿಗೆ (3-8 ವಯಸ್ಸಿನ ವರ್ಗ) ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬಹು ಮುಖ್ಯ ಹಾಗೂ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ವಿವಿಧ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವೆನಿಸುವ ಕೆಲವು ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾನಿಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಐಸ್ ಬ್ರೇಕರ್ ಆಟಗಳು

ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಶಾಲೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲಾ ಕಟ್ಟಡ, ಇತರ ಮಕ್ಕಳು, ಶಿಕ್ಷಕರು, ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳು, ಹೀಗೆ ಅವರ ಪಾಲಿಗೆ ಎಲ್ಲವೂ ಹೊಸತು. ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಕೆಲ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೂ ಇದು ಹೊಸತಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅನೇಕ ಹೊಸ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲವರು ಉತ್ಸಾಹ ಮತ್ತು ಸಂತಸದಿಂದ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಒಡಹುಟ್ಟಿದವರ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಹೆದರಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಮಕ್ಕಳು ಬಿಕ್ಕಿ ಬಿಕ್ಕಿ ಅಳುತ್ತಾರೆ, ಕೆಲವರು ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಹಠ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರರ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೂಡಿ ಕಲಿಯುವ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲಿಗೆ ಸವಾಲಿನ ಕೆಲಸವಾಗಿದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೆ ಎದುರಾಗುವ ಸವಾಲು ಏನೆಂದರೆ ಶಾಲೆಯ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅವರ ಸುರಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಪರಿಚಯ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ ಅವರ ವರ್ತನೆ, ಆಸಕ್ತಿಗಳು ಅಥವಾ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿರಲು ಅವರು ಹೊಂದಿರುವ ಇಚ್ಛೆಯ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವ ತೋರಿಸಲು, ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಮತ್ತು ಹೊಸ ವಾತಾವರಣ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಗೆಳೆಯರನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಾಗಲಿ, ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಈ ಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಗುಣಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಯಂ ಆಗಿ ಸಂತಸದಿಂದ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಆಟಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಪರಿಚಯಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು)

ಸಾಮಗ್ರಿ - ವರ್ಣಮಯ, ಆಕರ್ಷಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಒಂದು ಚೆಂಡು.

ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಪರಿಚಯ ಇಲ್ಲದಿರುವಾಗ, ಇದು 1ನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ದಿನದಂದು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ನಡೆಸಬಹುದಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಹೆಸರನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ತರಗತಿಯ ಒಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗಡೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಬಳಿ ಚೆಂಡು ಇದೆಯೋ ಅವರು ಅದನ್ನು ಬೇರೆಯವರತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೇರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವ ತನಕ ಅಥವಾ ತಿಳಿಯುವ ತನಕ ಈ ಆಟವು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಸುಲಭವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸ್ನೇಹಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಪರಸ್ಪರರ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆದು ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮತ್ತ ಎಸೆಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಅದನ್ನು ತರಲು ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದೆ ಯಾರ ಸರದಿಯೋ ಅವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತಂದು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕನನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತ ಮಾಡಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ (ತರಗತಿ ಕೋಣೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೈದಾನ). ಶಿಕ್ಷಕರು ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಯಕರಾಗುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತನ್ನತ್ತ ನೋಡಿ ತಾನು ಮಾಡಿದ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಒಟ್ಟಿಗೆ 'ನೇತಾ ನೇತಾ ಚಲ್ ಬದಲ್' ಎನ್ನುವ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಬದಲ್ (ಬದಲಾವಣೆ) ಪದವು ಬರುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ತನ್ನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ತಕ್ಷಣವೇ ನಕಲು ಮಾಡಬೇಕು. ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಸಹ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಂತರ, ಕೈಗಳಿಂದ ತನ್ನ ತೊಡೆಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವುದು – ಹೀಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ತನ್ನ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ತಮಾಷೆಯ ಮುಖ ಅಥವಾ ತಲೆಯನ್ನು ಕೆರೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಗು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ನಂತರ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಆರಿಸಿ ತಂಡದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಉಳಿದವರು ಒಬ್ಬ ನಾಯಕಿ/ನಾಯಕನನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಗುವು ವಾಪಸ್ ಬಂದಾಗ, ಆ ಹೊಸ ನಾಯಕಿ/ಕ ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಆತ ಅಥವಾ ಆಕೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೊಸ ನಾಯಕಿ/ಕನನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ನಂತರ ಆತ ಅಥವಾ ಆಕೆಯು ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು, ನಾಯಕನ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಂಡ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮನೋಭಾವ, ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸುವುದು, ಹಾಡುವುದು ಮತ್ತು ನಟನೆ ಮುಂತಾದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಹಾರುವುದು – ತಿನ್ನುವುದು

ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ತಿನ್ನುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಂದು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಗ ಯಾವುದಾದರೂ ತಿಂಡಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಾಯಿಯ ಮುಂದೆ ತಂದು ಜೋರಾಗಿ 'ತಿನ್ನು' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದುವೇಳೆ ಯಾವುದೇ ತಿನ್ನಲಾಗದ ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದರೆ, ಆಗ ಯಾರೂ ಏನನ್ನೂ ಹೇಳಬಾರದು ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಹಾರುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಾರುವ ಮತ್ತು ಹಾರಲಾಗದ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತವೆ. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆಯಿಂದ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಇತರರನ್ನೂ ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅವರು ಮಾಡಿದ್ದು ಸರಿಯೇ ಅಥವಾ ತಪ್ಪೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಷ್ಟು ಅಂತ ಹೇಳಿ

ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾ, ಹಾಡುತ್ತಾ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಇದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಅಂತ ನೀವು ಹೇಳಿ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಮೂರು' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಮೂರು ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಕಡಿಮೆ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಯಾವುದೇ ತಂಡವು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಓಡುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಸ್ಟಾಚ್ಯೂ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಸ್ತಬ್ಧವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಿಡಿ ಎಂದು ಹೇಳುವ ತನಕ ಅವರು ಅಲುಗಾಡಬಾರದು. ಯಾರು ಅಲ್ಲಾಡುತ್ತಾರೆಯೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ನೇಹ, ವೇಗವಾಗಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಂಡ ಸ್ಫೂರ್ತಿ, ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ, ನಾಯಕತ್ವ ಮತ್ತು ಏಕಾಗ್ರತೆಯಂತಹ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಕವಿತೆ ಓದುವುದು

ಏನಾದರೂ ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಕವಿತೆ ಹಾಡುವುದು, ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಪ್ರಾತ್ಯಕ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ, ಕವಿತೆಯನ್ನು ಹಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ತಾವು ಕವಿತೆಯನ್ನು ಹಾಡಲು ಮಕ್ಕಳು ನಾಮುಂದು ತಾಮುಂದು ಎಂದು ತಳ್ಳಾಟ ನಡೆಸಿದರೂ, ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಕವಿತೆಗಳನ್ನು ಹಾಡಬೇಕು ಎಂದು ವಿವರಿಸಿದ ನಂತರ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವುದನ್ನು ಮತ್ತು ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಇತರರನ್ನು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಅವರು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹಾಡಲು ಇತರರ ಜೊತೆ ಕಲೆಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಾದರಿ ಎನಿಸುವ ತಂಡಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಥೆ ಓದುವುದು, ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ

ಸನ್ನೆ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದೊಂದಿಗೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿದ ನಂತರ ಇದನ್ನು ಅಭಿನಯ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ಹೆಸರನ್ನು ಅವರು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಗತ್ಯ ರಂಗಾಲಂಕಾರಕ್ಕೆ ಅವರು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ, ಅಭ್ಯಾಸದ ವೇಳೆ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ, ಹಾಗೂ ಸಂಭಾಷಣೆ, ವಿಷಯ ಮತ್ತು ನೋಟದ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮತದಿಂದ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ರೀತಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ಪರಸ್ಪರರ ಕೆಲಸವನ್ನು ಹೊಗಳುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಮಾನವೀಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಸಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇದು ನಾನು ಆಚರಿಸಿದ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ನನ್ನ ಅನುಭವಗಳು. ಸಹಕರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸಹಕಾರವನ್ನು ಕೇಳುವುದು, ಸಂಘಟಿತ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಕಾಯುವುದು, ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳುವುದನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಗೌರವಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು ಮುಂತಾದ ಅಮೂಲ್ಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವಾಗ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡು ಬಂದಿದೆ.



ಗಜೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ್ ದೇವಾಂಗನ್ ಅವರು ಕಳೆದ ೯ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದ ದಮ್‌ತರಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಪದವಿ, ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಡಿಪ್ಲೋಮಾ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. 22 ವರ್ಷಗಳ ಬೋಧನಾ ಅನುಭವ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ ಹಾಗೂ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಹಾಡುಗಳು, ಕವಿತೆಗಳು, ಕಥೆಗಳು, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು gajendra.dewangan@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೊನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**